

任天堂

ファミリーコンピュータ™

# 星をみるひと

とりあつかいせつ めい しよ

## 取扱説明書



**GAM** 夢 ガム

**GAM-HM-02**

# 星をみるひと



## も く じ

1	<sup>ほし</sup> 星をみるひとの <sup>せかい</sup> 世界とは？	1
2	ゲームスタート&コンティニュー	2
3	<sup>きほんてき</sup> 基本的な <sup>つか</sup> コントローラの <sup>かた</sup> 使い方	4
4	コマンドについて	6
5	<sup>なかま</sup> 仲間はこのとき <sup>か</sup> 変わる	11
6	<sup>かくなかま</sup> 各仲間のちから	12
7	<sup>いどう</sup> 移動について	14
8	「はなす」は <sup>かいわ</sup> 会話ができる	15
9	ファイトについて	16
10	ゲームをすすめる <sup>うえ</sup> 上でのヒント	18
11	ごーるどで <sup>か</sup> 買えるもの	19
12	くすりについて	20
13	ファイト中 <sup>ちゅうつか</sup> 使える <sup>ちゅうのうりょく</sup> 超能力について	21
14	<sup>てき</sup> 敵	25

# 1. 星をみるひとの世界とは？

未来のある場所に、「みなみ」という少年がいた。  
彼には、そこがどこか自分<sup>じぶん</sup>が誰<sup>だれ</sup>なのかも分からなかった。しかし、彼<sup>かれ</sup>を目<sup>め</sup>のかたきにおそいかかるものたちがいる。メカニク<sup>めか</sup>なロボット・軍隊<sup>ぐんたい</sup>であるガードフォース・攻撃<sup>こうげき</sup>本能<sup>ほんのう</sup>しかない異様<sup>いよう</sup>な生物<sup>せいぶつ</sup>・超能力<sup>ちやうりよく</sup>者<sup>しゃ</sup>狩<sup>が</sup>りをするデスサイキックたちが、彼<sup>かれ</sup>を見<sup>み</sup>つけるといきなり攻撃<sup>こうげき</sup>してくるのだった。なぜなら彼<sup>かれ</sup>は超能力<sup>ちやうりよく</sup>者<sup>しゃ</sup>であるから。……  
彼<sup>かれ</sup>らのいる巨大<sup>きょだい</sup>都市<sup>とし</sup>“アークシティ”では、その都市<sup>とし</sup>の管理<sup>かんり</sup>を“クルーⅢ”と呼ば<sup>よ</sup>れるコンピューター<sup>おこな</sup>が行<sup>かんぜん</sup>っていた。“クルーⅢ”は、より完全<sup>かんぜん</sup>な都市<sup>とし</sup>管理<sup>かんり</sup>のため居住<sup>きょじゅう</sup>者<sup>しゃ</sup>の心<sup>こころ</sup>の中<sup>なか</sup>まで干渉<sup>かんしょう</sup>して、わず<sup>と</sup>かでも、都市<sup>とし</sup>に有害<sup>ゆうがい</sup>な心<sup>こころ</sup>がめ<sup>きょじゅう</sup>ばえた居住<sup>きょじゅう</sup>者<sup>しゃ</sup>に<sup>たい</sup>対<sup>たい</sup>して絶<sup>た</sup>えず矯<sup>きよう</sup>正<sup>せい</sup>を行<sup>おこな</sup>っていた。このシステム<sup>こうりよく</sup>をマインドコントロール<sup>しん</sup>とい<sup>しん</sup>い、その効<sup>そんざい</sup>力<sup>りき</sup>は“クルーⅢ”<sup>わす</sup>自<sup>つよ</sup>身<sup>み</sup>の存在<sup>しん</sup>も忘<sup>わす</sup>れさ<sup>わす</sup>すほど強<sup>つよ</sup>かった。しかし、ごく一<sup>いちぶ</sup>部<sup>ひと</sup>の人<sup>ひと</sup>々<sup>びと</sup>にはマインドコントロール<sup>しん</sup>がきか<sup>か</sup>ないのがわ<sup>わ</sup>か<sup>か</sup>った。そこで“クルーⅢ”は、その人<sup>ひと</sup>達<sup>たち</sup>を“サイキック”<sup>か</sup>とな<sup>か</sup>づ<sup>か</sup>けてサイキック狩<sup>が</sup>りをは<sup>は</sup>じ<sup>は</sup>めた。サイキックは、捕<sup>と</sup>らえられアークシ<sup>し</sup>ティ<sup>てい</sup>に連<sup>つ</sup>れ去<sup>さ</sup>られた。そこ<sup>と</sup>に、取<sup>と</sup>り残<sup>のこ</sup>された4人<sup>にん</sup>の子<sup>こども</sup>供<sup>ご</sup>がこ<sup>こ</sup>のゲ<sup>しゅ</sup>ーム<sup>じんこう</sup>の主<sup>しゅ</sup>人<sup>じん</sup>公<sup>こう</sup>である。

## 2. ゲームスタート&コンティニュー



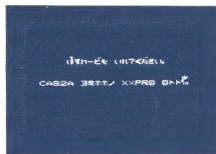
ファミリーコンピュータにゲームカセットをセットし、スイッチを入れると、オープニングミュージックとともに、タイトル画面が

出てきます。はじめて、プレイするときはSTARTを、まえのつづきからはじめるときはCONTINUEを選んでください。









で選択

Aボタンで決定します。



コンティニューを選びますと、左の画面になります。パスワードを入れますと、前回のつづきから、プレイできます。パスワードの入

れ方は、 ボタンの と で文字を選んで、 ボタンの でつづきに進みます。まちがえたときは、 ボタンで左にもどしてから直してください。正しく入れ終わったら、Aボタンを押してください。

ごちゅうい  
御注意

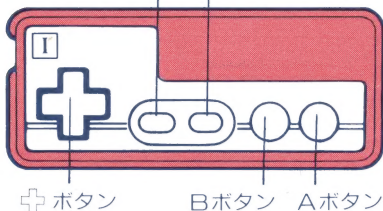
パスワードの終わりには、必ず<sup>かなら</sup> **FIN** がつきます。CONTINUEでパスワードを入れるときにわすれずに、**FIN** を最後<sup>さいご</sup>につけてください。

ひらがなの「つ」とカタカナの「フ」、数字<sup>すうじ</sup>の0とアルファベットのOをまちがえないように注意<sup>ちゅうい</sup>してください。数字<sup>すうじ</sup>の0はななめ線<sup>せん</sup>が入<sup>はい</sup>っています。



### 3. 基本的なコントローラの使い方

SELECTボタン 「STARTボタン



#### ★SELECTボタン

プレイ中に、メインとなるプレイヤーを変換することができます。

#### ★STARTボタン

プレイ中に、ゲームをひとまずとめることができます。

#### ★+ボタン

移動するときに使います。

+ プレイヤーが上に移動します。

+ プレイヤーが下に移動します。

+ プレイヤーが左に移動します。

+ プレイヤーが右に移動します。

コマンドを選択するときに使います。

### ★Aボタン

コマンドに<sup>はい</sup>入るとき  
コマンドを決めるとき  
に<sup>つか</sup>使います。

### ★Bボタン

選<sup>えら</sup>んだコマンドをやめるときに<sup>つか</sup>使います。  
(取<sup>と</sup>り<sup>け</sup>消し)

(注) 2 プレイヤ用のコントローラは<sup>しょう</sup>使用しません。



## 4. コマンドについて



移動中 A ボタンを押すと、右のメニューがでます。

ここで、できることは以下の6つです。

- 1) はなす……………<sup>ひと</sup>人とはなす
- 2) E S P……………<sup>ちょうのうりよく</sup>超能力を使う  
ゲームをセーブする
- 3) くすり……………いま、持っているくすりを  
みる  
または、<sup>つか</sup>使う
- 4) すてる……………いらなくなったアイテムを  
すてる
- 5) ちから……………メインになっているプレイ  
ヤの<sup>のうりよく</sup>能力をみる
- 6) もちもの……………いま持っているアイテムお  
よびくすりのもとをみる



## はなす



## ESP

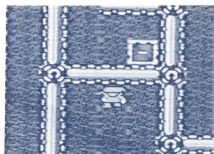


プレイヤーの向いているところに、人がいると話しかけることができます。

はなした相手が、ショップ（お店）だと、武器やぼうぐやIDカードなどが買えます。また、すでに武器かぼうぐを持っているばあいは、買ったときの半分の値段で、買いもとしてくれます。

超能力は、  
ぶれいく  
じゃんぷ  
てれぱし  
の3つ使えます。

## ぶれいく

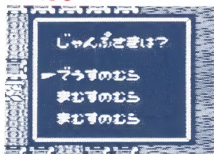


ここでは、プレイヤーは  
上に動けません。



ぶれいくを使って、通  
れないところを、こわ  
すと、通れるようになります。  
ぶれいくするためには、こわすほう  
に、プレイヤーは向いて  
なければなりません。

## じゃんぷ



じゃんぷを使うと、遠  
回りをしなくても目的  
地まで、いっきに行く  
ことができます。

## てればし



てればしを使うと、  
相手の心の中がのぞけ  
ます。

## SAVE



SAVEを<sup>えら</sup>選ぶと、ぱすわーどがでできます。メモしておけば、つぎにはじめるとき、いままでの結果が<sup>けっか</sup>のこります。

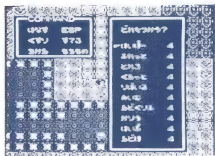
SAVEをして、つぎに<sup>はじ</sup>始めるときは、<sup>した</sup>下のところが変わります。

★<sup>りょく</sup>ひっと力・<sup>りょく</sup>さいこ力・<sup>さいだいち</sup>けいけんちは、そのときのレベルの最大値になります。

★くすりのもとと、<sup>さき</sup>じゃんぷの<sup>うし</sup>とうろく先は失なわれます。

★<sup>ぶき</sup>武器・<sup>ぼうぐ</sup>防具・アイテムは<sup>と</sup>取っておくことができます。

★<sup>ひ</sup>ごーるどは、おおくて255<sup>ひ</sup>ごーるど引かれます。けいけんちは、おおくて3<sup>ひ</sup>引かれることがあります。



## くすり



もっているくすりをしらべたり、<sup>つか</sup>使うことができます。<sup>つか</sup>使うときは、ボタンを<sup>えら</sup>選んで、Aボタンを<sup>お</sup>押してください。またただ、<sup>み</sup>見るだけの

ときは、Bボタンで<sup>と</sup>取り<sup>け</sup>消してください。

## すてる



アイテムは、全部で10  
個しか持てません。

もし、いらなくなった  
アイテムがあれば、   
ボタンで選んでAボタ  
ンを押して捨ててくだ  
さい。

## ちから



メインになっているプ  
レイヤのちからを見る  
ことができます。メイ  
ン以外のなかまのちか  
らを見るためには、

SELECTボタンで

メインを変えてちからを選んでください。

## 5. 仲間<sup>なかま</sup>はこのとき<sup>か</sup>変わる

レベルアップについて

最初<sup>さいしょ</sup>は、こどもでもけいけんをつむことにより、レベルアップします。

レベルアップは、ファイトが終了<sup>しゅうりょう</sup>したときに、1だけアップします。かりに、いきなり強い敵<sup>つよでき</sup>をたおしても、1度<sup>ど</sup>に1れべる以上<sup>いじょう</sup>アップすることはありません。ですから、すでにNEXTをクリアしていても次のファイトが<sup>つぎ</sup>終わる<sup>お</sup>までレベルアップはおあずけのこともあります。

健康<sup>けんこう</sup>のときばかりではありません。

仲間<sup>なかま</sup>は、3つの状態<sup>じょうたい</sup>になります。

ふつう

げんき  
元気なときです。

びょうき  
病気

ファイトのとき攻撃<sup>こうげき</sup>できなくなります。また、病気<sup>びょうき</sup>のままうごとと、ひっと力<sup>りょく</sup>が1歩<sup>ぽ</sup>ごとに10ポイントづつなくなります。

きぜつ

ファイトのとき、攻撃<sup>こうげき</sup>できなくなります。

かし

かし<sup>かし</sup>い<sup>い</sup>かえ<sup>かえ</sup>生き返らせることができますが、仲間<sup>なかま</sup>が全員<sup>ぜんいん</sup>かしになるとGAME OVERです。

## 6. 各仲間のちから

かく なかま

COMMAND		しげ	
けなす	ESP	からだ:	ふつう
ESP		いば:	30
ふねい	2	ひつと:	28850
じゃんぶ	6	MAXひつと:	28850
アねん	3	せい:	9430
しーご	4	MAXせい:	9630
ふ せ: ふらすおけう		ほうぎょ:	31
ほうご: るすといたる		たけやせ:	68
ごーご: 984		しゅくねん:	80
		けいけん:	110
		NEXT:	0

これは、超能力のれべるちやうのうりよくのあらわあらわを表しています。

ぶき……………<sup>いま</sup>今もっているぶきです。もって  
いるだけで使うことができます。

ぼうぐ……………<sup>も</sup>いまもっているぼうぐです。持  
っているだけでゆうこうです。

ごーるど……………この<sup>せかい</sup>世界のおかねです。無駄<sup>むだ</sup>使  
いしないように。

からだ……………プレイヤの<sup>けんこうじょうたい</sup>健康状態をあらわし  
ます。

れべる……………プレイヤの<sup>のうりょく</sup>能力レベル。

ひっと力……………<sup>たいりょく</sup>体力0になると<sup>かし</sup>仮死になります。

MAXひっと……………いまのレベルで、<sup>も</sup>持てるひっと  
力の最高値。

さいこ力……………<sup>ちようのうりょく</sup>超能力の強さ。

MAXさいこ……………いまのレベルで、<sup>つか</sup>使える<sup>さいこう</sup>最高の  
<sup>ちようのうりょく</sup>超能力。

ぼうぎょ力……………<sup>てき</sup>敵から<sup>こうげき</sup>攻撃を受けたときの<sup>う</sup>防衛  
<sup>つよ</sup>の強さ。

すばやさ……………すばやさ<sup>たか</sup>が高いと、ファイトの  
とき<sup>ゆうり</sup>有利。

じゅくれんど……………<sup>じゅくれんど</sup>熟練度<sup>たか</sup>が高いと、<sup>ぶき</sup>武器<sup>つか</sup>を使った  
とき<sup>こうか</sup>効果が大きくなる。

けいけんち……………<sup>たたか</sup>戦<sup>てき</sup>て敵をたおすとふえる。この  
<sup>あた</sup>値<sup>い</sup>でレベルアップする。

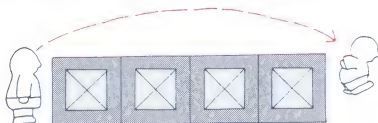
NEXT……………<sup>つぎ</sup>次にレベルアップするけいけん  
ちをあらわす。

## 7. 移動について

「星をみるひと」では、移動できるところと移動できないところがあります。



ぶれいくレベルが、決められた値より大きいと、ぶれいくして地形をこわして進む。  
ESPコマンドでぶれいくすると通れる。



じゃんぷレベルが、決められた値より大きいと、最大5ブロック先まで進めます。（ショートじゃんぷ）

しーるどレベルが、決められた値より大きいと、そのまま進めます。

場所によっては、れべるが小さいとひっと力を引かれますので、気をつけてください。

以上、超能力のれべるによって通れたり通れなかったりしますので注意してください。



## 8. 「はなす」は会話<sup>かいわ</sup>ができる。

話<sup>はな</sup>したい相手<sup>あいて</sup>に向かって、コマンドで「はなす」を選<sup>えら</sup>ぶと、会話<sup>かいわ</sup>ができます。ショップなどで、買<sup>かい</sup>物<sup>もの</sup>をするときも「はなす」を行<sup>おこな</sup>ってください。

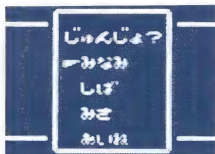
「てればし」で心<sup>こころ</sup>をのぞく

仲間<sup>なかま</sup>の1人<sup>ひとり</sup>の「あいね」は、テレパシ<sup>つか</sup>ィが使えま<sup>はな</sup>す。話<sup>はな</sup>をしたときとはちがったことが、分<sup>わか</sup>ります。テレパシ<sup>じんぶつ</sup>ィは、のぞきたい人物<sup>む</sup>に向いてからSE RECTボタ<sup>えら</sup>ンで「あいね」を選<sup>おこな</sup>んで、Aボタ<sup>こころ</sup>ンをおしてESP・てればしを行<sup>おこな</sup>うと心<sup>こころ</sup>をのぞくことができます。





## 9. ファイトについて

ある歩いているといきなり敵に出会うことがあります。かれらは、あなたの行くてのじゃまをします。たおさなくてはなりません。



敵に会ったら最初に、仲間が2人以上いるばあいは、攻撃の順番を決めなくてはなりません。

じゅんじょ?と4回聞いてきますので、はやく攻撃する仲間から、  で選んでAボタンで4人分決めてください。

使える超能力によっては、一番最後に使うのが有利なものもあります。





つぎに最初の仲間のすることを、選んでください

 ボタンで決めて下さい。

ESP.....超能力でたたかうとき

さいこ力が、その超能力に必要なだけないと使えません。

 で、使うさいこ力がふえ、 でへります。使うさいこ力が、決まったら、Aボタンを押してください。

たたかう……すで、もしくは武器で戦かうとき  
 上下で攻撃する敵を決めて、Aボタンを押してください。



ふせぐ………攻撃は  
 一回できませんが、敵  
 から攻撃されたときに、

ちから  
 ふせぐ力がアップします。ひっと力が少なくなった仲間に、ふせぐを行わせると効果があります。

くすり………ファイトの途中でもくすりを使うことができます。

くすりを使うと攻撃は一回できません。

ちから………ちからを選ぶと、だれの? と聞いてきますので、みたい仲間を $\oplus$   $\oplus$ で選んでBボタンで決めてください。

ちからを見ても、攻撃はできます。

仲間のひっと力の表示



かくなかま あしもと かず  
 各仲間の足下にでる数  
 が、その仲間のひっと  
 力です。10の位より上  
 の数字がでます。

例

ひっと力 2 9 1 5 3  
 → 2 9 1 5

## 10. ゲームをすすめる<sup>うえ</sup>上でのヒント

- ★仮死<sup>かし</sup>になってしまったら、ある人<sup>ひと</sup>に復活剤<sup>ふっかつざい</sup>を持<sup>も</sup>っていくと生きかえることがきます。また、その人<sup>ひと</sup>のそば<sup>そば</sup>の人は、ひっと力<sup>りょく</sup>とさいこ力<sup>りょく</sup>と病氣<sup>びょうき</sup>を回復<sup>かいふく</sup>してくれます。
- ★ロングジャンプは、登録<sup>とうろく</sup>だけできる場所<sup>ばしょ</sup>と、実際に登録<sup>じっさい</sup>された場所<sup>とうろく</sup>にジャンプ<sup>ばしょ</sup>できる場所<sup>ばしょ</sup>があります。登録<sup>とうろく</sup>できる場所<sup>ばしょ</sup>の数は、しばのれべる<sup>かず</sup>で決まります。最大3力所<sup>さいだいしよ</sup>です。
- ★きのみ（くすりのもと）は、それぞれ4個<sup>こ</sup>づつ持<sup>も</sup>てます。くすりのもとを調合師<sup>ちようごうし</sup>に持<sup>も</sup>っていくと15ごーるどで作<sup>つく</sup>ってくれます。3種類<sup>しゅるい</sup>のくすりのもとで1つのくすりができます。
- ★持<sup>も</sup>てるアイテムは、10個<sup>こ</sup>までです。
- ★歩<sup>ある</sup>いているときに、ぶれいく<sup>はい</sup>を使<sup>つか</sup>って壊<sup>こわ</sup>してもファイトに入<sup>はい</sup>るともとにもどされます。そのときは、もう1度<sup>どこわ</sup>壊<sup>こわ</sup>してください。
- ★ごーるど1Dカード以外<sup>いがい</sup>の1Dカードは、1Dカードを調<sup>しら</sup>べているところ<sup>つうか</sup>を通過<sup>まいうしな</sup>すると1枚失<sup>し</sup>われます。  
ぎぞう1Dカードは、オールマイティ<sup>つか</sup>で使<sup>つか</sup>えますが、成功<sup>せいこう</sup>することが少ない<sup>すく</sup>ので注意<sup>ちゅうい</sup>してください。
- ★町<sup>まち</sup>などの出入口<sup>でいりぐち</sup>以外<sup>いがい</sup>から外<sup>そと</sup>にでると、もと<sup>もと</sup>の場所<sup>ばしょ</sup>に戻<sup>もど</sup>れないことがあります。

## 11. ごーるどで<sup>か</sup>買えるもの

この<sup>せかい</sup>世界では、ごーるどが<sup>かね</sup>お金です。

おもなごーるどで<sup>か</sup>買えるものは、

### ★武器

武器<sup>ぶき</sup>の使用方法<sup>しようほう</sup> ファイトに入<sup>はい</sup>ったとき、武器<sup>ぶき</sup>を持<sup>も</sup>っていると、自動<sup>じどう</sup>的に戦<sup>たたか</sup>うときに強<sup>つよ</sup>さがふえます。

### ★防具

防具<sup>ぼうぐ</sup>を持<sup>も</sup>っていると、自動<sup>じどう</sup>的に相手<sup>あいて</sup>から攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>されたとき、ダメージ<sup>ふせ</sup>を防<sup>ふ</sup>ぎます。

(注) 武器屋<sup>ちゅうぶきや</sup>と防具屋<sup>ぼうぐや</sup>で、すでに武器<sup>ぶき</sup>や防具<sup>ぼうぐ</sup>を持<sup>も</sup>っている場合<sup>ばあい</sup>は、売<sup>う</sup>っている半<sup>はん</sup>分のゴ<sup>ご</sup>ールド<sup>るど</sup>で買<sup>か</sup>い取<sup>と</sup>ってくれます。

### ★I Dカード

建<sup>たてもの</sup>物の入<sup>いりぐち</sup>口<sup>ぐち</sup>には、I Dカード<sup>も</sup>を持<sup>も</sup>っていないと入<sup>はい</sup>れないところ<sup>なん</sup>が何<sup>しよ</sup>力<sup>りき</sup>所<sup>じょ</sup>があります。

### ★BOMB

移動<sup>いどう</sup>中<sup>ちゅう</sup>にぶれい<sup>く</sup>く<sup>を</sup>すると、自動<sup>じどう</sup>的にBOMB<sup>も</sup>の効<sup>こう</sup>果<sup>か</sup>がプ<sup>ら</sup>ス<sup>さ</sup>れます。な<sup>お</sup>、BOMB<sup>も</sup>を持<sup>も</sup>ていないとこ<sup>わ</sup>せ<sup>ない</sup>ところ<sup>も</sup>あります。

### ★情報

は<sup>らう</sup>ごー<sup>るど</sup>によ<sup>っ</sup>て、買<sup>か</sup>える情<sup>じょう</sup>報<sup>ほう</sup>が<sup>ち</sup>が<sup>い</sup>ます。

## 12. くすりについて

くすりは10種類あります。

はいばー ひっと力を回復します。

ふれっと 金属をとかす。

とれろ すいみんやく

くらっと 解毒剤

りばいる 復活剤

あいむ ワクチン

らどくりふ さいこ力回復剤

かりう 毒

はいぷ ひっと力を200回復する。★

らどほ さいこ力を100回復する。★

おもなくすりの調合法の順番

はいばー……さとのみ・えくのみ・ういのみ

はいぷ……あえのみ・ういのみ・やむのみ

くらっと……きえのみ・やむのみ・あえのみ

らどほ……ういのみ・えくのみ・るくのみ

らどくりふ……ゆかのみ・えくのみ・やむのみ

★移動中は半分

それ以外のくすりの調合法は、人に話しかけるか、自分でいろいろ試してください。

### 13. ファイト中使える超能力について

ファイトでは、4つの種類の超能力で戦うことができます。

#### ★ぶれいく系（サイコキネシス）

みなみが得意です。

さいこぼーる

サイコエネルギーを集中して、精神力を物質化して、球状に敵にぶつける。ダメージは1体のみで効果は少ない。

さいこはりけん

さいこぼーるのパワーの強いタイプ  
効果は1体のみ。

ふあいやあろ

さいこはりけんのさらにパワーの強いタイプ。  
特に生物に効果が強い。

ふあいやさいこ

サイコエネルギーを直接敵に集中して、相手の体を発火させる。

さいこしえいか

サイコエネルギーを直接敵に集中して、細胞（メカの場合はIC）を振動させこわす。

さいこふあいなる

さいこしえいかの強力なもの

## ★じゃんぷ系<sup>けい</sup>（テレポ一ト）

しばが得意<sup>とくい</sup>です。

てれぽ一と

仲間<sup>なかま</sup>のうち1人<sup>ひとり</sup>を戦い<sup>たたか</sup>の場<sup>ば</sup>から脱出<sup>だつしゅつ</sup>する。1人<sup>ひとり</sup>だけかなりダメージ<sup>う</sup>を受けている場合<sup>ばあい</sup>にはその仲間<sup>なかま</sup>だけ逃げ<sup>に</sup>るときに使う<sup>つか</sup>。

失敗<sup>しっぱい</sup>するととんでもないところ<sup>と</sup>に飛ば<sup>と</sup>される。

ばどてれぽ一と

仲間<sup>なかま</sup>が飛ぶ<sup>と</sup>のではなくて、敵<sup>てき</sup>の1人<sup>ひとり</sup>を戦い<sup>たたか</sup>の場<sup>ば</sup>から飛ば<sup>と</sup>してしまう。しかし、けいけんちやご一<sup>て</sup>るどは、手<sup>て</sup>に入<sup>はい</sup>らない。

ばどえあ

敵<sup>てき</sup>の回り<sup>まわ</sup>の空気<sup>くうき</sup>をテレポ一トさせてしまう。

敵<sup>てき</sup>は窒息<sup>ちっそく</sup>してきぜつもしくは倒<sup>たお</sup>れてしまう。

敵<sup>てき</sup>がメカ（ロボッ<sup>こうか</sup>ト）なら効果<sup>こうか</sup>がない。

ばどひ一と

敵<sup>てき</sup>の回り<sup>まわ</sup>から、熱<sup>ねつ</sup>をテレポ一トさせてしまう。

生物<sup>せいぶつ</sup>・メカ<sup>かんけい</sup>に関係<sup>かんけい</sup>なくダメージ<sup>かんけい</sup>をあたえられる。

にゅうえあ

新鮮<sup>しんせん</sup>で暖<sup>あた</sup>かい空気<sup>くうき</sup>を戦い<sup>たたか</sup>の場<sup>ば</sup>の外<sup>そと</sup>からテレポ一ト<sup>どく</sup>してもつてくるため、毒<sup>どく</sup>や熱<sup>ねつ</sup>をうばわれ気絶<sup>きぜつ</sup>している仲間<sup>なかま</sup>を全<sup>ぜん</sup>員<sup>いん</sup>助<sup>たす</sup>けることができる。

ふるてれぽ一と

てれぽ一と<sup>きょうりよく</sup>の強力<sup>きょうりよく</sup>なタイプ。全<sup>ぜん</sup>員<sup>いん</sup>が、戦い<sup>たたか</sup>の場<sup>ば</sup>から逃<sup>に</sup>げることができる。



## ★しーるど<sup>けい</sup>系

### しーるど

仲間<sup>なかま</sup>か自分<sup>じぶん</sup>1人<sup>ひとり</sup>だけシールド<sup>おこな</sup>を行い、相手<sup>あいて</sup>の攻撃<sup>こうげき</sup>をふせぐことができる。シールドは1回<sup>かい</sup>かぎり<sup>れんぞく</sup>で、連続<sup>つか</sup>してシールド<sup>ひつよう</sup>をするためにはそのたび<sup>たび</sup>に、しーるど<sup>しーるど</sup>を使う必要がある。

### ざんりゅうしねん

しーるど<sup>しーるど</sup>と効果<sup>こうか</sup>はおなじ。ただし、ファイト<sup>ちゅうこうか</sup>中<sup>ちゅう</sup>効果<sup>こうか</sup>がある。

### ばどしーるど

敵<sup>てき</sup>をシールド<sup>しーるど</sup>してしまう。敵<sup>てき</sup>は、攻撃<sup>こうげき</sup>できなくなる<sup>な</sup>が、仲間<sup>なかま</sup>もシールド<sup>しーるど</sup>をかけた敵<sup>てき</sup>に攻撃<sup>こうげき</sup>できなくなる<sup>な</sup>。

### ねこしーるど

効果<sup>こうか</sup>は、ばどしーるど<sup>ばどしーるど</sup>とおなじだが、仲間<sup>なかま</sup>からは、敵<sup>てき</sup>を攻撃<sup>こうげき</sup>できる。

### さいこしーるど

精神的<sup>せいしんてき</sup>な攻撃<sup>こうげき</sup>を防<sup>ふせ</sup>ぐ心<sup>こころ</sup>のガード<sup>ガード</sup>。敵<sup>てき</sup>が超能力者<sup>ちようのうりよくしゃ</sup>だと効果<sup>こうか</sup>がある。ファイト<sup>ちゅう</sup>中<sup>ちゅう</sup>ずっと有効<sup>ゆうこう</sup>。

### みらーしーるど

敵<sup>てき</sup>から受<sup>う</sup>けた攻撃<sup>こうげき</sup>を、そっくりそのまま敵<sup>てき</sup>にはねかえ<sup>ねかえ</sup>してしまう。敵<sup>てき</sup>は、ダメージ<sup>ダメージ</sup>を受<sup>う</sup>ける。

## ★てればしい<sup>けい</sup>系

### てればしい

敵<sup>てき</sup>の弱<sup>よわ</sup>み<sup>よわ</sup>を讀<sup>よ</sup>み、弱<sup>じゃくてん</sup>点<sup>わ</sup>が分<sup>わ</sup>かったとき敵<sup>てき</sup>のひつと力<sup>りよく</sup>が半<sup>はん</sup>分<sup>ぶん</sup>になる。

でふまいんど

これが、成功<sup>せいこう</sup>すると最初<sup>さいしゅ</sup>に攻撃<sup>こうげき</sup>する仲間<sup>なかま</sup>からも  
う1度<sup>ど</sup>攻撃<sup>こうげき</sup>ができる。

おふまいんど

仲間<sup>なかま</sup>の敢闘<sup>かんと</sup>精神<sup>せいしん</sup>をアップするため、ファイト中<sup>ちゅう</sup>  
防衛<sup>ぼうぎ</sup>力があがります。敵<sup>てき</sup>から受けるダメージが少<sup>すく</sup>  
なくなる。

まいんどきる

敵<sup>てき</sup>に戦<sup>たたか</sup>いたくないと思<sup>おも</sup>わせ、敵<sup>てき</sup>の攻撃<sup>こうげき</sup>力がダウ  
ンする。

ばどてればしい

敵<sup>てき</sup>に自分<sup>じぶん</sup>が仲間<sup>なかま</sup>と思<sup>おも</sup>わせる1種<sup>しゅ</sup>の催眠<sup>さいみん</sup>術<sup>じゅつ</sup>。ばど  
てればしいをかけられた敵<sup>てき</sup>は、自分<sup>じぶん</sup>をあるいは、  
敵<sup>てき</sup>を攻撃<sup>こうげき</sup>して仲間<sup>なかま</sup>をうらぎる。

ばどうえーぶ

敵<sup>てき</sup>の心<sup>こころ</sup>に直接<sup>ちよくせつ</sup>ダメージをあたえる。成功<sup>せいこう</sup>すると、  
敵<sup>てき</sup>は気絶<sup>きぜつ</sup>か命<sup>いのち</sup>をおとす。

## 14. 敵<sup>てき</sup>

プレイヤーを、攻撃<sup>こうげき</sup>するキャラクタは、大きく分けて4種類<sup>しゅるい</sup>います。

### 1. ガードフォース系<sup>けい</sup>

サイキック狩りだけでなく、一般<sup>いっぱん</sup>の市民<sup>しみん</sup>までも監視<sup>かんし</sup>して不穏<sup>ふおん</sup>分子<sup>ぶんし</sup>を見つけると攻撃<sup>こうげき</sup>して排除<sup>はいじょ</sup>する警察軍<sup>けいさつぐん</sup>の兵士<sup>へいし</sup>。超能力<sup>ちょうりきうりよく</sup>は持たないが、武装<sup>ぶそう</sup>している。

### 2. メカニック系<sup>けい</sup>

心<sup>こころ</sup>を持たないので、サイキックの精神<sup>せいしん</sup>攻撃<sup>こうげき</sup>対策<sup>たいさく</sup>に作られたメカニック。物理的<sup>ぶつりてき</sup>攻撃<sup>こうげき</sup>には強い。もちろん、呼吸<sup>こきゅう</sup>してないので、酸素<sup>さんそ</sup>をテレポートする攻撃<sup>こうげき</sup>は無効<sup>むこう</sup>。

### 3. 遺伝子<sup>いでんし</sup>操作<sup>そうさ</sup>で作<sup>つく</sup>りだした生物<sup>せいぶつ</sup>

失敗作<sup>しっぱいさく</sup>も混ざ<sup>ま</sup>っているが、遺伝子<sup>いでんし</sup>操作<sup>そうさ</sup>で作<sup>つく</sup>りだした人工生物<sup>じんこうせいぶつ</sup>。

### 4. 体制派<sup>たいせいは</sup>が作<sup>つく</sup>りだした人工的<sup>じんこうてき</sup>なサイキックおよび転向<sup>てんこう</sup>したサイキック。

超能力<sup>ちょうりきうりよく</sup>を持っているため、サイキック狩り<sup>が</sup>に成果<sup>せいこ</sup>をあげている。プレイヤーにとっては強敵<sup>きやうてき</sup>である。

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはG A夢のゲームカセット「星をみるひと」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等  
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。  
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
2. 故障の原因となりますから、端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないでください。
3. カセット交換の際、必ず電源を切ってください。



株式会社ホット・ビー

東京都新宿区北新宿2-1-16第3 松本ビル内